

⚙️ Ordre 🗺️ + Regardez la main d'actions spéciales d'un PJ de votre couronne et choisissez-en une qu'il doit jouer immédiatement. Il doit ensuite repiocher.	⚙️ Fascination morbide Se déplacer d'une zone en direction d'un 🦋 horla ou d'un mort-vivant.	⚙️ Attaque manquée Attaquer un PNJ de sa couronne (se déplacer alors vers cette zone). L'attaque n'inflige aucun dégât. Le PNJ devient 🗡️ hostile et s'en prendra à vous en priorité lors du prochain tour des PNJ. Gagnez 1 🗡️ actuel.
⚙️ Tout brûler Défaussez une zone adjacente et tout ce qu'il y a dessus. La communauté perd 1 🗡️ par PJ ou PNJ de la communauté qui s'y trouvait. Vous ne gagnez pas de 🗡️ même si des PNJ 🗡️ hostiles se trouvaient là. Les personnages défaussés vont aussitôt dans la fosse (il n'y a pas besoin de les enterrer).	⚙️ Protéger Jouez cette carte en la posant devant vous. À tout moment, si un PJ ou un PNJ 🛡️ allié ou 🗡️ neutre dans votre couronne est attaqué, déplacez-vous jusqu'à sa zone et prenez les dégâts à sa place.	⚙️ Prendre l'agro Un PNJ 🗡️ hostile dans votre couronne se déplace vers vous et vous attaque. Il n'agira pas durant le prochain tour des PNJ.
⚙️ Déchaînement de violence Attaquez un personnage dans votre zone ou dans une zone adjacente (en vous y déplaçant). Si vous tuez un PNJ 🗡️ hostile, appliquez les procédures listées dans l'action de base « attaquer un PNJ 🗡️ hostile ». Si aucun PNJ 🗡️ hostile est à portée, attaquez un autre personnage.	⚙️ Préparer une drogue de combat Placez cette carte dans un emplacement d'🗡️ équipement. Elle est désormais considérée comme un 🗡️ équipement. 👉 <i>Action d'équipement :</i> effectuez l'action de base « attaquer », sans dépense de 🗡️.	⚙️ Exhortation au combat Désignez un autre personnage qui peut alors aussitôt effectuer l'action de base « attaquer », sans dépense de 🗡️. Si aucun PNJ 🗡️ hostile n'est à sa portée, il doit attaquer un autre personnage.



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ

⚙️ Alliances et mésalliances Passez le statut d'un PNJ de votre couronne (même 🦊 horla) de 🗡 hostile vers 🧑 neutre ou de 🧑 neutre vers 🤝 allié. Passez ensuite un autre PNJ de votre couronne d'🤝 allié vers 🧑 neutre ou de 🧑 neutre vers 🗡 hostile.	⚙️ Recrutement de mercenaires Défaussez un 🗡 équipement ou un 📖 souvenir (non 🏠 maudit) pour faire passer un PNJ 🧑 neutre de votre couronne en 🤝 allié.	⚙️ Serment de sang Perdez 1 ❤ Un 🦊 horla de votre couronne passe au statut 🤝 allié.
⚙️ Rattraper une grenade au bond Infligez un dégât à un personnage dans une zone adjacente.	⚙️ Sang pour sang Perdez 1 ❤ Un personnage dans votre couronne regagne 1 ❤ Gagnez 1 🪦	⚙️ Réarmement Récupérez l'un des 🗡 équipements disponibles dans votre couronne.
⚙️ Charisme étouffant Prenez 1 🦋 actuel à tous les PJ et PNJ 🤝 alliés de votre couronne, et convertissez-les en jetons « attaques gratuites » que vous pouvez dépenser lors de la phase d'actions de fiches, ce mois-ci ou plus tard (ils sont cependant perdus si vous mourez ou devenez 🦊 horla). Placez un jeton sur les PNJ 🤝 alliés ainsi ponctionnés pour se rappeler qu'ils ne peuvent pas faire d'action de base lors du prochain tour des PNJ.	⚙️ Lancer de filet Placez un jeton sur un PNJ de votre couronne qui ne pourra alors pas agir durant le tour des PNJ.	⚙️ Trêve Placez un jeton sur chaque PNJ de votre couronne qui ne pourront alors pas attaquer durant le prochain tour des PNJ. Vous ne pouvez pas attaquer durant la prochaine phase d'actions de base.



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ



ACTION SPÉCIALE
-
AGRESSIVITÉ

⚙ Réaction traumatique La communauté perd 1 🌸 Piocher deux actions spéciales. Jouer à nouveau une action spéciale. Le 🗡 nombre d'actions spéciales max dans la main est augmenté de 1.	⚙ Veille Regardez toutes les fiches face cachée de votre zone.	⚙ Invocation horla Piochez des personnages jusqu'à trouver un 🐉 horla (défaussez les autres). Placez ce 🐉 horla dans la zone de votre choix. Gagnez 1 🗡 actuel ou 1 ♥
⚙ Voler Dépouiller un PNJ 🧑 humanoïde de son vivant de sa zone (placer un jeton dépouillé dessus) - ou - voler à un PJ de sa zone l'🗡 équipement de son choix.	⚙ Quitter la communauté 🏠 + La communauté perd 1 🌸. Vous conservez votre personnage mais il ne peut plus faire gagner ou perdre des 🌸 à la communauté, il est également exclu des réunions de bloc et des désignations de Porte-Lumière et de Porte-Poisie. Lors de ces élections, la communauté peut cependant faire un vote pour votre réintégration. S'il atteint l'unanimité, vous pouvez réintégrer la communauté, si et seulement si vous êtes d'accord.	⚙ Dénî Jouer cette carte en la posant devant vous. 🔒 <i>Permanent :</i> À tout moment, quand vous piochez un 📖 souvenir et que celui-ci ne vous convient pas, défaussez la carte Dénî et défaussez le 📖 souvenir sans appliquer son effet.
⚙ Angoisser La communauté perd 1 🌸. Gagnez 1 🗡 actuel (vous pouvez dépasser votre maximum).	⚙ Exorcisme personnel Défaussez un de vos 🏠 souvenirs maudits. Perdez 1 ♥	⚙ Désorientation Jouez une action spéciale de votre main au hasard. Le maximum de votre main est augmenté de un.



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**

⚙ Réquisitionner la lanterne Reprenez la lanterne à Porte-Lumière ou à quiconque la possède actuellement. Si à la fin de votre phase d'actions de base, vous n'avez pas utilisé la lanterne, elle recommence à circuler dans le sens des aiguilles d'une montre.	⚙ Échange karmique Faites perdre à un autre PJ un point dans une de ses catégories : - Nombre d'actions spéciales max dans la main - points de max - points de max et gagnez l'équivalent. Perdez un point dans une des catégories pré-citées et l'autre PJ gagne l'équivalent.	⚙ Devenir Porte-Poisie Devenez Porte-Poisie à la place de Porte-Poisie.
⚙ Devenir Porte-Lumière Devenez Porte-Lumière à la place de Porte-Lumière.	⚙ S'entraîner Le nombre d'actions spéciales max dans la main est désormais augmenté de 1. Perdez 1 actuel.	⚙ Vriller Défausser son objectif secret (face cachée). Piocher deux objectifs secrets et en choisir un, défausser l'autre face cachée. C'est ce nouvel objectif secret qui sera évalué lors des votes de fin de jeu.
⚙ Fièvre 2 actuels supplémentaires pour ce tour.	⚙ Tomber malade -1 Piochez une action spéciale et jouez-la aussitôt.	⚙ Crise de démence La communauté perd 1 . Perdez 1 . Gagnez 1 actuel. Votre maximum de point de augmente aussi de 1.



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**



ACTION SPÉCIALE
-
**ÉVOLUTION
PERSONNELLE**

⚙️ Conseiller  /  Échangez autant de cartes actions spéciales que désiré avec un autre personnage de votre couronne.	⚙️ Moment d'intimité Développez une  relation (piochée dans la réserve) avec un personnage dans sa couronne. Chaque personnage pioche également un  souvenir.	⚙️ Pistage Dévoiler une nouvelle zone adjacente (équivalent de l'action de base « Explorer », mais sans lanterne ni dépense de ).
⚙️ Apaiser les morts Passer un mort-vivant dans sa couronne en  neutre (il est alors considéré comme un PNJ classique)	⚙️ Relationner Piochez 3  relations, gardez-en une et associez-là à un PJ ou un PNJ de votre couronne.	⚙️ Remémorance Piocher une  relation et la lier à un PJ ou un PNJ situé n'importe où dans la forêt. - ou - Piocher un  souvenir.
⚙️ Appel Un PNJ de votre choix se déplace de une zone vers vous.	⚙️ Rumeurs sur les frontières Piochez deux fois plus de zones que de bordures adjacentes non explorées, sélectionnez-en une sur deux et placez-les face cachée sur les bordures.	⚙️ Éclairage Révèle une zone adjacente. Ceci correspond à l'action de base « Explorer » sauf que cela ne coûte aucun , que cela n'utilise pas la lanterne et qu'on ne se déplace pas vers la zone découverte.



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN

🔧 Rallumer la lanterne Jouez cette carte en la posant devant vous. À tout moment, vous pouvez la défausser pour rallumer la lanterne après que celle-ci ait été éteinte, la rendant à nouveau utile pour l'exploration.	🔧 Troc avec des nomades guérisseurs Défaussez 1 à 3 🗡️ équipements. Pour chaque 🗡️ équipement défaussé, faites gagner 1 ❤️ à un PJ dans votre couronne (et gagnez 1 🗡️ à chaque fois).	🔧 Redéploiement Déplacez chaque PJ et PNJ 🌟 allié de votre couronne de une zone (dans la direction de votre choix). Déplacez-vous ensuite vous-même de une zone.
🔧 Forêt jardinée Déposez un jeton nourriture dans chaque zone de votre couronne. N'importe quel PJ peut récupérer ce jeton nourriture en faisant une action de fouille d'🗡️ équipement. Le jeton est alors considéré comme un 🗡️ équipement. (👉 Action d'équipement : gagnez 1 ❤️).	🔧 Ambassade Désignez deux personnages de votre couronne (dont au moins 1 PJ). L'un des PJ désigné pioche une 🗡️ relation et l'associe avec l'autre personnage désigné.	🔧 Pacte horla Passez un 🗡️ horla de votre couronne au statut 🌟 allié. Piochez des 📖 souvenirs jusqu'à obtenir un 🗡️ souvenir maudit (défaussez les autres, appliquez le 🗡️ souvenir maudit).
🔧 Ronde des mérites Porte-Lumière devient Porte-Poisie et Porte-Poisie devient Porte-Lumière.	🔧 Pacte animal Piochez un personnage jusqu'à obtenir un 🐾 animal (défaussez le reste). Placez cet 🐾 animal dans votre zone, avec le statut 🌟 allié. Perdez 1 🗡️ actuel.	🔧 Appel de renforts Piochez un personnage jusqu'à obtenir un 🧑 humanoïde (défaussez le reste). Placez cet 🧑 humanoïde dans une zone en bordure, avec le statut 🌟 allié. Perdez 1 🗡️ actuel.



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN



ACTION SPÉCIALE
-
SOUTIEN

 Figure de gloire  PJ : +1 voix pour l'élection de Porte-Lumière  PNJ : Une fois par mois, un PJ ou PNJ  allié dans une zone adjacente peut effectuer une action de base gratuite.	 Figure de méfiance  PJ : +1 voix pour l'élection de Porte-Poisie  PNJ : Lors du tour des PNJ, si la figure de méfiance est un PNJ  allié, la communauté perd 1 .	 Brute  PJ : +1 au maximum de , 3  négatifs au départ (si récupéré en cours de jeu, -3 )  PNJ : Attaque deux fois au lieu d'une
 Faiblard  PJ : -1  max + 3  dès le départ (si récupéré en cours de jeu, +3 )  PNJ : N'a pas de déplacement gratuit.	 Sarcomantien  PJ /  PNJ :  Action de personnage : guérit 1  à un personnage de la même zone, la communauté perd 1 .	 Horsane  PJ : Si descend à 1 , devient un .  Action de personnage : pour 1 , passe un  horla de sa couronne de  hostile à  neutre ou de  neutre à  allié.  PNJ : Lors du tour des PNJ, devient  horla.
 Esclave en fuite  PJ /  PNJ : La personne qui révèle cette carte rajoute une zone adjacente à celle-ci (sans que la communauté de gagne de ). Le PNJ de cette zone doit être  humanoïde. Lors du tour des PNJ, il se déplace d'une zone en direction de l'esclave en fuite. S'il atteint sa zone, l'esclave en fuite est capturé et retiré du jeu, de même que le PNJ qui le poursuivait. L'esclave en fuite ne peut pas attaquer l'esclavagiste.  PNJ : Au départ, a le statut de PNJ  allié.	 Bouffonne  PJ : Pas de  souvenir ni d'  équipement à la création  PJ /  PNJ :  Action de personnage : défausser une de ses  relations ou celle d'un personnage dans la même zone, permet de gagner 1 .	 Guide  PJ :  Action de personnage : Faire l'équivalent de l'action de base « explorer », sans utiliser de lanterne.  PNJ : Peut explorer une zone si  allié, ce qui fait gagner 1  à la communauté.
 Goupil  PJ :  Action de personnage : Se cacher (retourner la carte, le goupil ne peut entrer en interaction avec aucun PJ ou PNJ pour le reste du mois)  PNJ : Ne peut être attaqué durant le tour des PNJ.	 Corax  PJ /  PNJ :  Action de personnage : Vol (se téléporter sur la zone de son choix)	 Féérique  PJ :  Action de personnage : défausse un  souvenir (même  maudit) pour que la communauté gagne 1 .  PNJ :  Action de personnage : fait gagner 1  à la communauté puis devient  neutre.



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Brigande de grand chemin  PJ : +1 voix à l'élection de Porte-Poisie, tant qu'il n'a pas été élu une fois Porte-Lumière)  PNJ : démarre au statut  hostile	 Masque d'Or  PJ :  Action de personnage : la communauté perd 2  perdez 2  révélez votre nature surhumaine, votre  nombre d'actions spéciales max dans la main est augmenté de 1. Cette action ne peut être entreprise qu'une fois.  PNJ : En tant qu'  hostile, peut faire une attaque de plus ; en tant qu'  allié, une action de plus.	 Jardinier  PJ /  PNJ : À chaque fois qu'il se déplace dans une zone, rajoutez un  souvenir face cachée dans la zone.
 La malade  PJ :  Action de personnage (obligatoire) : Doit perdre 1  ou faire perdre 1  à la communauté.  PNJ : Au tour des PNJ, si  allié, fait perdre 1  à la communauté.	 Maletronche  PJ : +1 voix contre soi à l'élection de Porte-Poisie -1 au maximum de  +1 au maximum de  les  horlas ne l'attaquent pas  PNJ : Les  horlas ne l'attaquent pas.	 Mémomancienne  PJ :  Action de personnage : Permettre à un personnage de sa couronne ou à soi-même de piocher un  souvenir disponible dans la zone.  PNJ : Si  allié, peut faire comme action de base supplémentaire de faire piocher un  souvenir à un personnage de sa couronne.
 Horla terrifiant Quand il apparaît, tous les PJ et PNJ présents dans les zones adjacentes doivent s'éloigner d'une zone si c'est possible.	 Changeforme Ce horla apparaît  neutre en premier lieu.	 Autophage -1E à la découverte, meurt aussitôt (mais revient si on ne l'enterre pas)
 Mère Truie Si la Mère Truie tue un PJ ou un PNJ, allez chercher le  horla « Terre-Cœur-Souche » dans la pioche et placez-le dans la même zone que la Mère Truie. Cet effet ne s'applique pas si Terre-Cœur-Souche est déjà dans une zone.	 Terre-Cœur-Souche Cette entité ne se déplace pas, n'attaque pas. On ne peut pas attaquer ou faire des dégâts à Terre-Cœur-Souche, et il n'est pas possible de la faire passer au statut  neutre ou  allié même avec un effet spécial. À chaque fois qu'un PJ ou PNJ  allié entre dans cette zone, cela fait perdre 1  à la communauté.	 La Reine de Coupe On ne peut pas attaquer ou faire des dégâts à la Reine de Coupe, et il n'est pas possible de la faire passer au statut  neutre ou  allié même avec un effet spécial. Quand la Reine de Coupe attaque, elle ne blesse pas mais sa cible pioche un  souvenir (ou passe d'  allié vers  neutre ou de  neutre vers  hostile s'il s'agit d'un PNJ) et si la cible est un PJ ou un PNJ  allié, la communauté perd 1 . Tout PJ peut lors de son tour décider de se sacrifier (cela ne coûte pas de ). Il quitte alors le jeu (changer de PJ) et la Reine de Coupe quitte cette réalité.



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Grouse  PJ : Possède 1  max de moins que la normale, plus 3  mensuels utilisables seulement pour l'attaque et le déplacement.  PNJ : Deux attaques par tour (avec déplacement gratuit de une zone pour les effectuer si nécessaire). Si  alliée, ne peut faire aucune autre action.	 Enfant à protéger  PJ /  PNJ : S'il meurt, la communauté perd 2  au lieu d'1.  PNJ : Quand il est révélé, il est au statut  allié.	 Oblitératiste  Action de personnage (obligatoire) : défausse un de ses  souvenirs - ou - défausse un  souvenir posé sur une zone de sa couronne - ou - perd 1   PNJ : Au début de son tour, s'il y a un  souvenir dans la zone, il est défaussé.
 Trouvère  PJ /  PNJ :  Action de personnage (obligatoire) : À chaque mois de printemps / été (si  allié), fait gagner 1  à la communauté. À chaque mois d'automne / hiver (si  allié), fait perdre 1  à la communauté.	 Intendante  PJ /  PNJ :  Action de personnage (obligatoire) : (si PJ ou  allié) Réquisitionne un  équipement d'un PJ de sa couronne ou fait perdre 1  à la communauté.	 Tyran  PJ :  Action de personnage (obligatoire) : Le tyran doit donner un ordre à un PJ de sa couronne (faire une action de base d'une façon bien précise, d'une amplitude maximum d'1  , mais ne coûte pas de ). Si ce dernier ne le fait pas aussitôt, il perd 1 .  PNJ : Au début du tour des PNJ, son statut s'aggrave ( allié >  neutre /  neutre >  hostile). Si  hostile, attaque Porte-Lumière en priorité.
 Sorcière  PJ /  PNJ (si  allié) : Peut faire ses attaques à distance illimitée mais cela fait perdre 1  à la communauté.  PNJ ( hostile) : Attaque le membre de la communauté le plus loin (si plusieurs cibles, c'est Porte-Poisce qui tranche)	 Chamane  PJ /  PNJ (si  allié) :  Action de personnage : Faire passer un  animal ou un  horla dans sa zone de  hostile à  neutre ou de  neutre à .	 Maudite  PJ :  Action de personnage (obligatoire) : Au début de son tour, choisit un PNJ  neutre de sa couronne qui devient  hostile. Si ce n'est pas possible, doit choisir un PNJ  allié de sa couronne, qui devient  neutre.  PNJ : À son tour, Porte-Poisce doit désigner un PNJ de sa couronne dont le statut s'aggrave.
 Ange  PJ /  PNJ (si  allié) :  Action de personnage : Choisit un PNJ  animal ou  humanoïde  hostile de sa couronne qui devient  neutre. Si ce n'est pas possible, doit choisir un PNJ  animal ou  humanoïde  neutre de sa couronne, qui devient .	 Braconnier  PJ :  Action de personnage : Attaquez un  animal dans votre zone. Si vous le tuez, gagnez 1  (la communauté ne gagne pas de )  PNJ : Lors de son tour, attaque un  animal dans sa couronne (avec un déplacement gratuit si nécessaire) ou, si impossible, se déplace de une zone vers un  animal.	 Tueuse  PJ : Ne perd pas de  quand elle tue.  PNJ : Est obligée d'attaquer un personnage dans sa couronne durant son tour (même si  neutre, c'est alors Porte-Poisce qui désigne sa cible).



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Varou Ce loup sorcier peut attaquer à une zone de distance si aucune cible ne se trouve dans sa zone	 Incarnation Ce horla vient de la mémoire du personnage qui vient de découvrir sa zone. Le  souvenir de la zone lui est aussitôt confié, ainsi que la  relation, qui doit alors pointer vers ce horla (tirer des  relations jusqu'à obtenir une  relation possible avec le horla).	 Monstre ordinaire Ce horla n'a pas de capacité spéciale. Il aime juste tuer.
 Bon chien Cet animal est  allié dès son apparition	 Sanglelouve  Hostile à son apparition. Inflige deux dégâts au lieu d'un.	 Vache enragée  Hostile à son apparition.
 Chat du Cheshire Reste toujours  neutre. Lors du tour des  animaux, permet à un PJ dans sa zone (déterminé par le Porte-Poisie) de piocher un  souvenir.	 Orfraie Cet oiseau pousse des cris qui évoquent la détresse humaine. Lors du tour des  animaux, un personnage humain (au choix de Porte-Lumière) d'une zone adjacente se rend dans sa zone et un personnage  humanoïde (au choix de Porte-Poisie) dans sa zone la quitte pour une zone adjacente (au choix de Porte-Poisie).	 Renard farceur Quand le renard farceur est découvert, la communauté gagne 1 . Si le Goupil est encore dans la pioche des personnages, aller l'y chercher, puis remélanger la pioche. Le Goupil apparaît dans une zone adjacente au renard farceur (au choix de Porte-poisie). Si le renard farceur est tué, la communauté perd 1 .
 Cheval sauvage Pendant son tour un PJ peut tenter de le dresser (dépense d'1 , perte d'1 ). Le cheval va alors dans sa main et est considéré comme un  équipement. Tous les déplacements du personnage sont alors multipliés par deux.	 Cerf Cet animal ne peut devenir ni  allié ni  hostile.	 Blaireau fouisseur Quand il apparaît, placez un jeton entrée de terrier dans sa zone. Placez un jeton sortie de terrier dans une zone non-adjacente, au choix de Porte-Lumière. Ces deux zones sont désormais considérées comme adjacente. Si aucune zone n'est disponible, Porte-Lumière garde le jeton sortie de terrier et pourra le placer dès qu'une zone non-adjacente sera révélée.



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Mourante  <i>PJ :</i> Les  horlas ne l'attaquent pas (s'attaquant alors à la prochaine cible dans leur routine d'attaque). Ne peut être soignée.  <i>PNJ :</i> Si  alliée, meurt à la fin de son tour (ce qui fait perdre 1  à la communauté)	 Lycanthrope  <i>PJ :</i> Au tour des  animaux  alliés, peut agir avec un déplacement et une attaque (si tue sa cible, ne reçoit alors ni gain de  , ni perte de  , ni  souvenir).  <i>PNJ :</i> Joue à la fois dans le tour des  humanoïdes et des  animaux.	 Portefaix  <i>PJ :</i> Ne peut pas convertir un  équipement en .  <i>Action de personnage :</i> Fouiller une zone (à la recherche d' équipement) ou un cadavre.  <i>PNJ :</i> Lors du tour des PNJ, dépose un  équipement face cachée dans sa zone.
 Louve Lors du premier mois de l'hiver, devient  hostile.	 Hérisson énervé Quand on entre dans sa zone (s'il est  neutre ou  hostile), payer 1  ou subir son attaque.	 Blanche biche Si on est dans sa zone, on peut payer 1  durant son tour pour la rendre .
 Sirène de la forêt Au début du tour des  horlas, Porte-Poisie doit se déplacer d'une zone en direction de la sirène de la forêt	 Abomination Si ce horla est tué, la communauté gagne 1 .	 Martyre  <i>Action de personnage :</i> -1  pour +1 .
 Forçat  <i>PJ :</i>  <i>Action de personnage :</i> Convertir 1  actuel en 1  actuel.  <i>PNJ :</i> Si  hostile ou  allié : deux attaques avec déplacement gratuit par tour, puis meurt.	 Siamoise  <i>PJ :</i>  Garder les deux  objectifs secrets piochés à la création de personnage, ne sélectionner qu'à la fin celui qui sera soumis au vote.  <i>PNJ :</i> Si  neutre, agit à la fois au tour des PNJ  hostiles et des PNJ  alliés.	 Horla pondeur Si le horla pondeur tue ou blesse quelqu'un, ajouter un jeton  horla  hostile dans sa zone.



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Mange-espoir Si durant son tour un PJ lui donne 1 , le mange-espoir n'attaquera pas pendant le prochain tour des  horlas.	 Horla de joie Quand il blesse un PJ ou un PNJ  allié, la communauté gagne 1 .	 Horla de branches Attaque toutes les cibles d'une zone en même temps
 Mandragoule Cet animal de rivière disparaît en automne et en hiver. Quand la mandragoule attaque, elle inflige deux dégâts.	 Chevreuil des lisières À la fin de chaque tour des PNJ, se dirige vers un bord extérieur de la forêt au choix de Porte-Lumière (placez-donc le en dehors de la forêt telle qu'elle actuellement explorée). Si quelqu'un explore la zone où le chevreuil des lisières s'est réfugié, la communauté gagne 1 .	 Horla bienveillant Si le PJ qui le découvre accepte que la communauté perde 1 , ce horla est  allié.
 Carcasse géante Mort-vivant. Possède 3 .	 Bonhomme Douleur Lié au PJ qui a découvert sa zone. Quand ce dernier perd 1 , le Bonhomme Douleur gagne 1 en capacité de dégât et 1 en capacité de déplacement (matérialiser par la pose d'un jeton douleur). Ceci s'inverse si le PJ récupère des . Le Bonhomme Douleur meurt et va directement dans la fosse si le PJ meurt.	 Araignée-ganglion N'attaque que les PJ. Le PJ attaqué ne perd pas de  mais doit piocher un  souvenir.
 Turbide Au tour des PNJ, si  hostile ou  allié, copie les caractéristiques d'un  horla dans sa couronne (au choix de Porte-Poisie).	 Étrangeté innocente Son statut de départ est  neutre. Si l'étrangeté innocente est tuée, la communauté perd 1 .	 Mille-pattes-hydre 3 cases de déplacement. Attaque toujours la cible la plus lointaine en priorité (au choix de Porte-Lumière)



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Bête en mutation Si à la fin du tour n'a pas été rendue  alliée, devient un  horla  hostile.	 Entité sonique Pour pouvoir l'attaquer ou lui faire des dégâts, il faut dépenser 1 .	 Déchireuse Pour pouvoir l'attaquer ou lui faire des dégâts, il faut défausser une  relation.
 Décohérence L'attaquer ne fait que la repousser dans la zone de votre choix. Vulnérable aux dégâts hors action de base d'attaque.	 Dame Blanche Ce horla a un statut de mort-vivant.	 Horla traqueur de horlas Agit en premier lors du tour des  horlas, attaque un  horla en priorité (au choix de Porte-Poisie). S'il n'y a pas de  horlas dans la forêt, agit comme un  horla classique
 Cauchemar La personne qui l'a découvert ne peut pas l'attaquer.	 Être inachevé Ne peut pas se déplacer.	 Férale Si on arrive à la faire passer  neutre ou allie, recouvre le statut d' humanoïde.
 Araignée des frondaisons Il faut dépenser 2  au lieu d'un pour l'attaquer	 Arbre carnivore Ne se déplace pas mais peut attaquer sur toute sa couronne.	 Spores virulentes Son attaque consiste à convertir tous les PNJ de sa couronne en  horlas  hostiles. Se déplace d'une zone si cela augmente le nombre de cibles. Si plusieurs choix, c'est Porte-Poisie qui tranche.



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE



PERSONNAGE

 Radio CB  <i>Permanent</i> : Pendant les réunions de bloc, permet de se concerter avec une personne même si on est pas dans le même bloc. L'autre personne doit mémoriser qu'elle a aussi une CB (la symboliser avec un jeton), les deux CB peuvent être transmises ou converties en .	 Machine à voyager dans le futur Défausse : Permet de retirer une carte mois non encore jouée.	 Poison  <i>Action d'équipement</i> : perdre 1 ♥ - ou - faire perdre un ♥ à un personnage dans sa zone. Puis défausser le poison.
 Armure  <i>Permanent</i> : Lors d'une attaque contre vous, vous pouvez annuler la perte d'1 ♥ puis défausser l'armure.	 Viande Noire  <i>Action d'équipement</i> : Perdre 1 ♥ Le score max de  est augmenté de 1. La communauté perd 2 . Défausser la Viande Noire.	 Tarot de l'oubli  <i>Action d'équipement</i> : Vous ou un PJ de votre zone piochez un  souvenir. L'un des  horlas le plus éloigné de vous (à votre choix) se déplace d'une zone dans votre direction.
 Boîtes de conserve  <i>Action d'équipement</i> : Votre maximum de ♥ est augmenté de un. Gagnez 1 ♥ si et seulement si vous étiez à votre maximum. Puis défaussez la boîte de conserve.	 Fusil à lunette  <i>Permanent</i> : Lors de l'action de base « attaque », on peut toucher une cible dans sa couronne plutôt que seulement dans sa zone.	 Alcool mémoriel  <i>Action d'équipement</i> : Piochez deux  souvenirs. Gagnez 2 . Puis défaussez l'alcool mémoriel.
 Fétiche de sorcellerie  <i>Action d'équipement</i> : Une cible de votre choix n'importe où dans la forêt perd 2 ♥. La communauté perd 2 . Puis défaussez le fétiche de sorcellerie.	 Graines magiques  <i>Action d'équipement</i> : Vous et tous les PJ de la couronne gagnent 1 ♥. Puis défaussez les graines magiques.	 Épée-fusil  <i>Permanent</i> : Quand vous faites l'action de base « attaquer », attaquez deux fois au lieu d'une pour un seul .



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

 Objet mémoriel  <i>Action d'équipement :</i> Piochez un  souvenir. Puis défaussez l'objet mémoriel.	 La rose du matin  <i>Permanent :</i> La communauté gagne 1  au début de chacun de vos tours. Vous êtes toujours Porte-Pois.	 Projecteur  <i>Permanent :</i> Peut être utilisé (une seule fois dans votre tour) au lieu de la lanterne pour explorer
 Sac de bivouac  <i>Permanent :</i> Fouiller une zone ou un cadavre ne coûte pas de .	 Verroterie  <i>Permanent :</i> Un point de  offert par mois pour piocher une  relation dans une zone.	 Masque chamanique  <i>Permanent :</i> Les  horlas ne vous attaquent pas. Si un  horla devait vous attaquer, il attaque la prochaine personne dans la routine d'attaque.
 Champignons hallucinogènes  <i>Action d'équipement :</i> Explorer n'importe quelle zone en bordure de forêt. Ne coûte pas de , ne rapporte pas de  à la communauté. Puis défaussez les champignons hallucinogènes.	 Accès au réseau mycorhizien   <i>Permanent :</i> La prochaine réunion de bloc permettra à tous les blocs de communiquer ensemble.	 Chasuble des morts  <i>Permanent :</i> L'action d'enterrer les morts vous permet d'enterrer d'un coup tous les morts de la couronne.
 Jumelles  <i>Action d'équipement :</i> Retourner un  équipement qui était disposé face cachée dans votre couronne.	 Pièges  <i>Action d'équipement :</i> Immobiliser un PJ dans votre couronne pour le mois prochain. ou immobiliser un PNJ dans votre couronne pour le tour des PNJ.	 Medikit  <i>Action d'équipement :</i> +2  à soi ou à un PJ dans la zone. Puis défaussez le medikit.



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

Mois de Merdre Printemps 1/12 La communauté gagne 1 🌸. Reviviscence : Porte-Lumière choisit un personnage qui pioche, à son choix, un 📖 souvenir ou une 🧑 relation.	Mois de Chien Printemps 2/12 La communauté gagne 1 🌸. Anomalie temporelle : Tous les PJ ont 1 🗡 de plus pour ce mois	Mois de Vrillette Été 3/12 La communauté gagne 2 🌸. Rencontre plaisante : Porte-Lumière prend le premier personnage 🧑 humanoïde de la pioche (remélanger ensuite le paquet) et le place à son gré dans la forêt. Cet 🧑 humanoïde a le statut 🌟 allié.
Mois d'Outre Été 4/12 La communauté gagne 2 🌸. Rédemption : Porte-Poisie du mois précédent devient Porte-Lumière ce mois-ci.	Mois de Serpente Automne 5/12 La communauté perd 1 🌸. Tempête : Tous les PJ perdent un 🗡 équipement de leur choix	Mois d'Opprobre Automne 6/12 La communauté perd 1 🌸. Élusion : Porte-Poisie du mois précédent perd un 📖 souvenir au hasard (même si c'est un 🏠 souvenir maudit).
Mois de Vomembres Automne 7/12 La communauté perd 1 🌸. Anomalie temporelle : Tous les PJ ont 1 🗡 de plus pour ce mois	Mois de Descendres Automne 8/12 La communauté perd 1 🌸. Lumière errante : Porte-Lumière choisit une zone adjacente à la forêt et la dévoile (sans gain de 🌸)	Mois de Charnier Hiver 9/12 La communauté perd 2 🌸. Résurgence : Si Terre-Cœur-Souche est déjà dans la forêt, son effet s'étend à toute sa couronne. Idem si Terre-Cœur-Souche apparaît plus tard.
Mois de Merdier Hiver 10/12 La communauté perd 2 🌸. Amnésie collective : Tous les PJ perdent un 📖 souvenir au hasard	Mois de Marche Hiver 11/12 La communauté perd 2 🌸. Mutation : Porte-Poisie du mois précédent devient 🧛 horla.	Mois de Péril Hiver 12/12 La communauté perd 2 🌸. Les morts reviennent : Porte-Poisie prend tous les personnages morts dans la fosse et les redistribue dans la forêt, sous forme de morts-vivants.



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS



MOIS

 Ennemi public  <i>Défausse instantanée :</i> Tous les PNJ  neutres deviennent  hostiles.	 Messie  <i>Défausse instantanée :</i> Tous les PNJ  neutres deviennent  alliés (sans que la communauté gagne de ).	 Sarabande horla  <i>Défausse instantanée :</i> Pour chaque bordure inexplorée de votre zone, piochez un  horla et placez-le face visible (puis remélangez la pioche). Vous savez à l'avance quels  horlas sont présents dans ces bordures quand elles seront explorées.
 Gloire fanée  +  <i>Permanent :</i> △ +1 voix aux élections de Porte-Lumière.  Vous êtes toujours Porte-Lumière. (à partir de maintenant)	 Tourments non expiés  + ( <i>souvenir maudit</i>)  <i>Permanent :</i> △ +1 voix contre soi aux élections de Porte-Poisie.  Vous êtes toujours Porte-Poisie. (à partir de maintenant)	 Sacrifice passé  <i>Défausse instantanée :</i> -1  +1 
 Pacte horla  <i>Défausse instantanée :</i> Piochez une  relation vers un  horla dans la forêt de votre choix.	 Silence abyssal  <i>Action de souvenir :</i> Choisissez de prendre la place de Porte-Poisie de ce mois (si on ne vous a élu ni Porte-Lumière ni Porte-Poisie) pour faire gagner à la communauté 1 .	 Rage berzerk  <i>Action de souvenir :</i> Réalisez deux fois l'action « attaquer » sans dépenser de . La communauté perd 1 .
 Paroles de sagesse  <i>Action de souvenir :</i> La communauté gagne +1  mais vous ne gagnez pas de .	 Vide identitaire  ( <i>souvenir maudit</i>)  <i>Effet immédiat :</i> Perdez vos  actuels.  <i>Permanent :</i> À la fin du jeu, vous remporterez automatiquement les  attribués par votre  objectif secret, sans vote pour le faire deviner aux autres.	 Vide existentiel  ( <i>souvenir maudit</i>)  <i>Effet immédiat :</i> Perdez votre  objectif secret, sans en repiocher un nouveau.  <i>Permanent :</i> À la fin du jeu, vous remporterez automatiquement les  attribués par votre  objectif secret, sans vote pour le faire deviner aux autres.



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR

 Commandement  <i>Permanent</i> : Permet d'annuler une action ou usage d' équipement d'un autre PJ durant le jeu. Défaussez ensuite ce souvenir.	 Savoir-faire perdu  <i>Effet immédiat</i> : Piochez une action spéciale et placez-la devant vous.  <i>Action de souvenir</i> : Vous pouvez jouer cette action spéciale, sans la défausser.  <i>Permanent</i> : Si ce souvenir est défaussé, l'action spéciale est défaussée aussi.	 Nécromancie  <i>Action de souvenir</i> : Vous pouvez ressusciter un cadavre dans votre couronne. Il devient un mort-vivant au statut  neutre.
 À la recherche d'un artefact  <i>Défausse instantanée</i> : Regardez l'un des  équipements disposés face cachée dans la forêt. Si aucun n'est disponible, vous pourrez regarder le prochain  équipement qui sera placé dans une zone.	 Empreintes de pas familières  <i>Action de souvenir</i> : Révélez une nouvelle zone adjacente à la vôtre sans vous y rendre ni utiliser de lanterne (la communauté gagne 1 ). Défaussez ce souvenir.	 Contamination ( <i>souvenir maudit</i>)  <i>Permanent</i> : Si vous dépensez tous vos  lors d'un tour, vous devenez  horla.
 Les vieilles blessures se rouvrent  <i>Défausse instantanée</i> : Perdez 1 .	 Pouvoir psychique  <i>Effet immédiat</i> : Soit défaussez ce souvenir aussitôt (+1 ), soit gagnez le pouvoir ci-dessous.  <i>Permanent</i> : À chaque fois que vous récupérez un  équipement, un  souvenir, ou une  relation depuis la pioche ou la forêt, piochez une deuxième fiche, choisissez votre préférée et défaussez l'autre.	 L'enfant-lueur  <i>Permanent</i> : Au début de chaque mois, placez un jeton enfant-lueur dans votre zone. Le premier dans le mois qui entre dans la zone de l'enfant-lueur (ou le touche en dépensant 1  fait gagner 1  à la communauté. L'enfant-lueur ne compte pas comme un PNJ. Si ce souvenir est défaussé, l'enfant-lueur quitte la forêt.
 Invention de génie  <i>Action de souvenir</i> : Faites une invention de génie. La communauté gagne un . Perdez 1  actuel pour le moins prochain. (cette action n'est pas possible le dernier mois)	 Pacte avec les animaux  <i>Défausse instantanée</i> : Les  animaux  hostiles deviennent  neutres, les  neutres deviennent  alliés.	 Guerre animale  <i>Défausse instantanée</i> : Les  animaux  neutres deviennent  hostiles, les  animaux  alliés deviennent  neutres.



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR

 Virus amnésique  <i>Défausse instantanée :</i> Tous les PJ de votre bloc et vous-même perdez un souvenir de votre choix (sauf un  souvenir maudit à moins qu'il ne reste plus que ça à perdre).	 Mort dans le film  <i>Défausse instantanée :</i> Acceptez de faire perdre 1  à la communauté ou devenez un  horla mort-vivant.	 Coup d'état △  <i>Défausse instantanée :</i> Devenez automatiquement Porte-Lumière le tour suivant et déterminez qui sera Porte-Poisie.
 Chanson entêtante ( souvenir maudit)  <i>Effet immédiat :</i> Faites perdre 1  à la communauté et défaussez ce souvenir - ou -  <i>Permanent :</i> Perdez 1  max.	 Remontée aliénante  <i>Défausse instantanée :</i> Faites perdre 1  à la communauté . - ou - Changez de carte personnage (mais vous conservez tout le reste).	 Vol de souvenir  <i>Défausse instantanée :</i> Prenez un souvenir d'un PJ de votre couronne (ce peut être un  souvenir maudit).
 Catharsis extrême  <i>Défausse instantanée :</i> Vous pouvez perdre autant de  que vous voulez pour défausser le même total de cartes  relations ou  souvenirs (même  maudits) que vous voulez. Si vous ne perdez pas de , repiochez un autre  souvenir	 Les liens brisés  <i>Défausse instantanée :</i> Défaussez une de vos  relations au hasard.	 Coma blanc ( souvenir maudit)  <i>Effet immédiat :</i> Défaussez tous vos  souvenirs, y compris les  souvenirs maudits. Le coma blanc n'est en revanche pas défaussé et occupe donc un de vos emplacements de  souvenirs.
 Copie mémorielle △  <i>Effet immédiat :</i> Ce souvenir copie le souvenir d'un PJ de votre couronne, au choix de Porte-Poisie.	 Bénédiction d'oubli  <i>Action de souvenir :</i> Défaussez ce souvenir pour défausser un de vos  souvenirs maudits.	 Blast  <i>Défausse instantanée :</i> Attaquez un PJ ou un PNJ  allié de votre couronne, au choix de Porte-Poisie.



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR

 Entraînement commun ( relation PJ-PJ) Piochez une action spéciale, elle devient une de vos actions de base à vous deux (coûte 1  à activer). Conservez devant vous la carte de l'action spéciale. Elle ne retournera à la pioche que si cette relation est défaussée.	 Pacte de vengeance (relation communautaire) Désignez un adversaire commun. Tout membre de la communauté a une attaque gratuite supplémentaire par mois pour l'attaquer. Défaussez la relation après la mort de cet ennemi.	 On rebat les cartes Pointez cette relation vers un personnage avec qui vous relationnez déjà. Choisissez une de vos précédentes relations, défaussez-là ainsi que celle-ci. Piochez deux nouvelles relations et choisissez-en une. Défaussez l'autre.
 Transfert de connaissances ( relation PJ-PJ) Pointez cette relation vers un autre PJ. Celui-ci voit son  nombre d'actions spéciales max dans la main augmenter de 1 (et pioche une action spéciale pour s'ajuster). Le vôtre diminue de 1 (défaussez une action spéciale pour vous ajuster). Si cette relation est défaussée, son effet est annulé.	 Appairage astral ( relation PJ-PJ) Quand l'un de vous gagne 1 , l'autre aussi.	 Vampirisme psychique ( relation PJ-PJ)  <i>Action de relation (obligatoire):</i> Gagnez 1 . Votre cible perd 1 .
 Pacte de non-agression Si l'un d'entre vous attaque l'autre, il prend aussi les mêmes dégâts.	 Espionnage ( relation PJ-PJ) Vous pouvez écouter la réunion de bloc de l'autre (ce qui vous oblige potentiellement à vous absenter de la vôtre).	 Lanterne rouge ( relation PJ-PJ) Vous avez interdiction d'explorer si vous avez la lanterne mais que l'autre PJ joue après vous.
 Pacification  <i>Défausse instantanée :</i> (relation PJ-horla) Passez un  horla de votre couronne en  neutre.	 Passage de relais (relation PJ-PNJ  allié) Établissez une relation avec un PNJ  allié. Vous pouvez alterner chaque mois entre votre PJ actuel et ce PNJ qui est en quelque sorte votre PJ de rechange. Il n'a pas d' objectif secret mais peut vous faire gagner des  et peut soutenir l' objectif secret de votre PJ principal d'une façon ou d'une autre.	 Surveillance réciproque ( relation PJ-PJ) Vous et un autre PJ pouvez regarder vos mains d'actions spéciales à tout moment.



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION

 Famille ( relation PJ-PJ) Si l'un d'entre vous meurt, l'autre perd 3 .	 Liens du destin ( relation PJ-PJ) Si l'en d'entre vous meurt, l'autre meurt aussi.	 Subordination ( relation PJ-PJ) Choisissez qui d'entre vous est subordonné à l'autre. Lors de son tour, le PJ subordonné montre ses actions spéciales au PJ supérieur qui choisit quelle action spéciale le PJ subordonné doit jouer. Ceci ne fonctionne pas si les PJ ne sont pas dans des zones identiques ou adjacentes.
 Coreligionnaires ( relation PJ-PJ) Choisissez une action de base que vous devez toujours jouer pour au moins 1  si cela est possible.	 Amour ( relation PJ-PJ) Si l'un d'entre vous perd 1 , l'autre perd 1 .	 Détestation ( relation PJ-PJ) Si l'en d'entre vous meurt, l'autre gagne 2 .
 Peur ( relation PJ-PJ) Choisissez lequel d'entre vous à peur de l'autre. Ce dernier ne peut pas entrer dans la même zone que l'autre.	 Admiration mutuelle ( relation PJ-PJ) Quand l'un d'entre vous joue une action spéciale, il la donne ensuite à l'autre, qui la met dans sa main.	 Confiance mutuelle △ ( relation PJ-PJ) Vous devez toujours voter pour l'autre à l'élection de Porte-Lumière
 Défiance mutuelle △ ( relation PJ-PJ) Vous devez toujours voter contre l'autre à l'élection de Porte-Poisée.	 Malédiction ( relation PJ-PJ) Vous maudissez un autre PJ. À chaque fois qu'il rentre dans votre zone, il perd 1 .	 Pacte de sang Quand l'un d'entre vous perd ou gagne 1 , l'autre aussi.



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION

 Dérivation karmique Le personnage que vous ancrez dans votre relation subira des dégâts à votre place, jusqu'à sa mort ou la défausse de la relation.	 Choc en retour La prochaine fois que l'un de vous encaissera des dégâts à distance, ce sera l'autre qui les prendra à sa place (défaussez ensuite la relation).	 Appartenance à la même société secrète ( relation PJ-PJ) Chaque mois, au début de votre tour ou de l'autre (selon ce qui vient en premier), piochez une action spéciale et appliquez-la tous les deux.
 Mauvais œil À chaque fois que l'un de vous perd 1 , la communauté perd 1 .	 Drain d'énergie Gagnez 1  max, l'autre perd 1  max (si PJ) ou la capacité de se déplacer (si PNJ).	 Désespoir  <i>Défausse instantanée :</i> La communauté perd 1 , et encore 1 si l'autre cible est un PJ ou un PNJ  allié.
 Sifflement de guerre Lors de son tour, votre cible (si c'est un PJ) gagne 1  si elle accepte de faire ce que vous lui dites avec ce . Si votre cible est un PNJ, vous lui faites faire un déplacement ou une attaque avant qu'elle fasse sa routine.	 Pacte de mort Si l'un d'entre vous meurt, l'autre aussi.	 Recrutement forcé Cette relation n'est possible qu'avec un PNJ  neutre ou  hostile. Quelle que soit sa nature, il devient  allié.
 Implorer la clémence Votre cible ne peut pas vous attaquer.	 Provocation  <i>Défausse instantanée :</i> Votre cible va dans votre zone et vous attaque. Si c'est un PNJ, il n'agira plus dans le tour des PNJ.	 Guide L'un d'entre vous guide l'autre (déterminez qui). Quand le guide se déplace, l'autre peut choisir de se déplacer gratuitement de une zone dans la même direction.



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION



RELATION

 Avoir de nombreuses 🧑 relations	 Enterrer le plus de personnages	 Attirer la compassion des autres
 Faire les actions les plus stupides	 Avoir le moins de chance	 Fuir le danger
 Se sacrifier pour aider les autres	 Se faire blesser voire tuer	 Attaquer les autres personnages
 Tuer un maximum de personnages	 Non-assistance à personne en danger	 Donner ses 🗡️ équipements aux autres



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET

 Tuer un maximum d'  humanoïdes	 Tuer un maximum de  horlas	 Recruter un maximum de PNJ dans la communauté
 Récupérer un maximum de  souvenirs	 Perdre un maximum de  souvenirs	 Être Porte-Lumière le plus souvent possible
 Être Porte-Poisie le plus souvent possible	 Semer la discorde entre les PJ	 Devenir un  horla
 Mener la communauté à zéro  espoir à la fin d'un mois (si cela arrive, vous gagnez la partie)	 Permettre à la communauté de survivre jusqu'à la fin de l'année.	 Survivre alors qu'au moins un membre de la communauté est mort ou devenu  horla



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET

 Découvrir un maximum de nouvelles zones	 Soigner les autres un maximum.	 Trahir la communauté
 Semer le doute sur la marche à suivre	 Noyer les réunions de bloc sous vos bavardages	 Faire preuve de timidité lors des réunions de bloc
 S'isoler géographiquement des autres PJ	 Resserrer les liens au sein de la communauté	 Se faire mal voir
 Changer d'avis, de stratégie et de comportement tout le temps	 Faire le minimum de 8 points de prestige (une fois que votre objectif secret est révélé, votre banque est la même que la banque de départ majoritaire + 1)	



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET



OBJECTIF SECRET

 Limon contaminant Défaussez aussitôt (pour faire gagner à la communauté 2 ) - ou - Obtenez le pouvoir de ne plus pouvoir être blessé. Au premier mois d'hiver, vous devenez un  horla.	 Journal de bord  <i>Permanent</i> : Une fois par mois, ce journal de bord protège un de vos  souvenirs de la défausse.	 Opium Jaune  <i>Action d'équipement</i> : Premier usage : piochez un  souvenir Deuxième usage : Si vous utilisez une deuxième fois l'opium jaune, La Reine de Coupe se matérialise dans cette zone (allez la chercher dans la pioche de personnages ou dans la zone où elle serait déjà déployée), puis défaussez l'Opium Jaune
 Sérum de mémoire cellulaire  <i>Action d'équipement</i> : Défausser pour piocher un  souvenir (on peut en piocher deux et garder un si on perd 1 , trois et garder un si on perd 2 )	 Mémoire électrique  <i>Permanent</i> : Votre capacité de  souvenirs augmente de un emplacement.	 Grenade atomique  <i>Action d'équipement</i> : Défaussez tout ce qu'il y a dans votre couronne, y compris vous. Les personnages défaussés vont directement dans la fosse. Ne gagnez pas de  .
 Scolopendre vertébral  <i>Action d'équipement</i> : La communauté perd 2  . Gagnez 1  maximum. Les  horlas ne vous attaquent plus. Si vous tombez à zéro , vous devenez un  horla au lieu de mourir. Conservez cet équipement, son pouvoir est devenu permanent.	 En perdition dans le temps Gagnez 2  pour ce tour. Piochez un Mois non attribué (ou déjà joué, si tous les Mois avaient été attribués), appliquez ces effets. À la fin de votre tour, jouez un tour de PNJ supplémentaire.	 Chemins de la destinée Établissez cette relation si possible avec un personnage en dehors de votre couronne. Il est désormais possible pour vous deux en effectuant un déplacement de vous téléporter jusqu'à la zone de l'autre (si cette relation vise un PNJ, il ne peut se téléporter que si quelqu'un le contrôle par l'effet d'une carte).
 Partage de repas chaud  <i>Défausse instantanée</i> : Chaque PJ gagne un jeton convertible à tout moment en 1  . Si la relation vise un PNJ, celui-ci gagne aussitôt 1  supplémentaire (matérialisé par le jeton).	 Serment d'allégeance Vous ne pouvez pas vous attaquer mutuellement. Ce serment peut être brisé par un PJ au coût de 1  .	 Bagarre  <i>Défausse instantanée</i> : Vous perdez tous les deux 1  .

 ÉQUIPEMENT	 ÉQUIPEMENT	 ÉQUIPEMENT
 ÉQUIPEMENT	 ÉQUIPEMENT	 ÉQUIPEMENT
 RELATION	 RELATION	 ÉQUIPEMENT
 RELATION	 RELATION	 RELATION

 Bombe de chair Ce horla est aussi un mort-vivant. Lors du tour des PNJ, si la Bombe de Chair est  hostile, elle se déplace dans la zone de sa couronne avec le plus de personnages (en cas d'égalité, c'est Porte-Poisie qui tranche), puis meurt en infligeant 1 dégât à chaque personnage de la zone.	 Créature traumatique Pour pouvoir l'attaquer ou lui faire des dégâts, il faut défausser un  souvenir (non  maudit).	 Langue putride  <i>Action de souvenir :</i> Pour -1 , passez un  horla de votre couronne au statut  neutre.
 Souvenir traumatique  <i>Défausse instantanée :</i> La communauté perd 1 .	 Mutation ( <i>souvenir maudit</i>)  <i>Permanent :</i> Si vous perdez 1 , vous devenez un  horla (avec le statut  hostile)	 Enfant intérieur  <i>Défausse instantanée :</i> La communauté gagne 1 .
 Missive  <i>Effet immédiat :</i> Porte-Poisie place un jeton destinataire dans une bordure de forêt non explorée.  <i>Permanent :</i> Quand vous vous rendez dans cette zone, vous pouvez défausser la missive et faire gagner 1  à la communauté.	 Lance-patates  <i>Action d'équipement :</i> Infligez un dégât à une cible dans une zone adjacente à votre zone ou une zone adjacente à votre couronne. Si la cible est tuée, cf procédure dans action de base « attaquer »	



SOUVENIR



PERSONNAGE



PERSONNAGE



SOUVENIR



SOUVENIR



SOUVENIR



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

RÈGLES

Aube-Épines, un jeu de société tactique, tragique et immersif dans la forêt post-apocalyptique de Millevaux

Pour 1 à 8 personnes

*Vous êtes les membres d'une communauté survivant dans la forêt post-apocalyptique de Millevaux.
Ensemble, vous traverserez les saisons d'une année toujours plus rude.
Parviendrez-vous à maintenir l'espoir de la communauté jusqu'au bout,
sachant que chacun d'entre vous suit aussi un objectif secret qui pourrait mener la communauté à sa perte ?*

Lexique et iconographie

👤 : mode solo

👥 : jeu à deux

👥 + : jeu à deux ou plus

△ : jeu à trois ou plus

⚔️ : mode compétitif

👤 : humanoïde

🐾 : animal

👤 : horla

👤 PJ : personnage joueur (chaque personne en incarne un et un seul à la fois)

👤 PNJ : personnage non-joueur (qui vont apparaître dans les zones de jeu au fur et à mesure, et seront animés par une routine durant le tour des PNJ). Les 🐾 animaux et 👤 horlas sont toujours PNJ.

🌟 : point d'espoir

👤 : point de prestige

♥️ : point de cœur

💨 : point de souffle

Couronne : ensemble recouvrant votre zone et les zones adjacentes.

⚔️ Le mode compétitif

Le mode compétitif est le mode expliqué par défaut dans les règles et dans les cartes. Officiellement, vous êtes en coopération avec pour objectif commun de mener la communauté jusqu'à la fin du jeu avec 1 🌟 minimum. En réalité, si vos PJ coopèrent, vous êtes en compétition pour accumuler le plus de 👤 individuels. Un PJ gagne 1 👤 à chaque fois qu'il fait gagner 1 🌟 à la communauté. En revanche, il ne perd pas de 👤 s'il fait perdre 1 🌟 à la communauté. Si la communauté arrive à 0 🌟, ce n'est pas une défaite, seulement la fin prématurée du jeu.

Par ailleurs, vous avez aussi des objectifs secrets. Ce n'est pas important d'atteindre ou non ces objectifs, vous devez essentiellement donner l'impression de viser ces objectifs, sans pour autant les révéler. À la fin du jeu, les objectifs seront révélés et vous remporterez des 👤 supplémentaire si une partie des autres personnes ont deviné votre objectif. Vous remporterez aussi des 👤 supplémentaires si vous avez deviné quels étaient les objectifs secrets des autres. Tentez de mémoriser un minimum quelles sont les dynamiques en jeu.

Le mode coopératif et le mode 👤 solo

Si vous jouez en vrai coopératif (les personnes coopèrent autant que les PJ), ignorez les cartes d'objectif secret, les 👤 et les votes à la fin du jeu. Votre objectif est de mener la communauté jusqu'à la fin du dernier tour de jeu à au moins 1 🌟.

Si vous jouez en solo, appliquez les mêmes règles qu'en coopératif.

Dans les deux cas, si vous piochez une carte avec l'icône ⚔️, défaussez-la et piochez-en une autre.

Si vous jouez en solo, ignorez également les cartes 👥 et △, ainsi que toutes les cartes 👤 relation PJ-PJ.

Installation du jeu

♣️ Chaque personne procède à la **création de personnage** (cf mémo *Création de personnage*)

♣️ Créez une **pioche des mois**. Prenez au hasard un des deux mois de printemps, un des deux mois d'été, deux des quatre mois d'automne, deux des quatre mois d'hiver. Installez ces mois face cachée, avec en haut de la pile le mois avec le plus petit chiffre et ainsi de suite par ordre croissant. Vous pouvez ajuster la durée de la partie en ajustant le nombre de mois dans la pile.

♣️ **Piochez une zone**, appliquez-en les effets si c'est pertinent. Disposez-y les emblèmes de chaque PJ, ainsi qu'une carte personnage face visible (qui sera le PNJ de la zone), ainsi que, face cachée, une 🗡️ carte équipement, une 📖 carte souvenir et une 👤 relation.

♣️ **La communauté démarre avec 0 🌟.**

Tours de jeu

Il y a autant de tours de jeu que de mois dans la pile.

Début du tour – remise à niveau

Les PJ remontent leur score actuel de  à leur max.

Les PJ piochent autant d' actions spéciales que nécessaire pour atteindre leur  nombre d'actions spéciales max dans la main.

Les morts-vivants

Les cadavres non enterrés le mois précédent deviennent des morts-vivants (exception faite de ceux tués pendant le tour des PNJ, qui restent cadavres encore un mois, pour laisser une chance aux PJ de les enterrer).

Réunion(s) de bloc (mettre un timer de 3 min) ()

Les PJ se réunissent par bloc (un bloc : un ensemble de PJ présents dans les mêmes zones de forêt ou adjacents) et débattent de la marche à suivre pour pérenniser la communauté. On peut montrer ses  équipements,  relations et  souvenirs, mais pas ses  actions spéciales ou son  objectif secret. Toutes les promesses de manœuvres faites à ce moment là sont susceptibles d'être trahies. Les PJ peuvent aussi profiter de cette réunion pour demander à ce qu'on les élise Porte-Lumière ou Porte-Poisie.

S'il y a plusieurs blocs, les réunions se font en simultané.

Si un PJ est seul dans son bloc, il ne participe pas à la réunion.

Élections



Tous les PJ sont impliqués dans les élections (même s'ils sont dans des blocs différents). On compte jusqu'à trois, et à trois, chaque PJ pointe un autre PJ ou s'abstient pour élire Porte-Lumière (en gros le PJ en qui on a le plus confiance). En cas d'égalité, c'est le PJ désigné par Porte-Lumière du mois précédent qui est élu Porte-Lumière. Si Porte-Lumière du mois précédent avait fait abstention, Porte-Lumière est reconduit dans son poste.

Puis on procède à l'élection de Porte-Poisie (le PJ de qui on se méfie le plus) de la même façon. Porte-Lumière participe au vote mais on ne peut le désigner comme Porte-Poisie. En cas d'égalité, c'est le PJ désigné par Porte-Poisie du mois précédent qui est élu Porte-Poisie. Si Porte-Poisie du mois précédent avait fait abstention, Porte-Lumière est reconduit dans son poste.



Lors du premier mois, on tire au sort qui est Porte-Lumière et l'autre est Porte-Poisie. On alterne ces titres à chaque mois.



Le PJ unique cumule les titres de Porte-Lumière et de Porte-Poisie.

Révélation du mois

Révélez la prochaine carte mois et appliquez-en les effets.

Tour des PJ

Voir *Actions à jouer pendant le tour des PJ*, sur le plateau de personnage.

Tour des PNJ

Les PNJ clôturent le mois en agissant, d'abord les PNJ  hostiles, puis les PNJ  neutres, puis les PNJ  alliés.

Au contraire des PJ, les PNJ ne perdent pas de  s'ils tuent un personnage.

Sauf mention contraire, les PNJ n'ont que 1 .

Tour des PNJ hostiles

Les personnages morts pendant le tour des PJ ou le tour des PNJ précédents et qui n'ont pas été enterrés revivent avec le statut mort-vivant et  hostile. Ceci ne concerne pas les morts-vivants tués pendant le tour précédent puisqu'ils ont été défaussés (bref, on ne ressuscite pas à l'infini).

Le tour des PNJ  consiste à les faire attaquer et, si nécessaire à se déplacer pour réaliser leur attaque. C'est la personne qui joue Porte-Poisie qui s'en charge.

Routine d'attaque des PNJ :

Quand un PNJ attaque, on détermine sa cible (voir la série d'étapes numérotées), en priorité dans sa zone. S'il n'y a pas de cible dans sa zone, on détermine sa cible dans sa couronne (le PNJ se déplace alors vers sa cible), puis hors de sa couronne (le PNJ se déplace alors d'une zone vers sa cible et ne peut donc pas l'attaquer ce tour-ci, sauf si sa portée d'attaque est exceptionnelle).

On joue d'abord les  horlas, puis les  animaux et  humanoïdes  hostiles.

La cible d'un horla :

1. Porte-Lumière
2. Un autre PJ, le premier dans le tour de jeu après Porte-Lumière
3. Un PNJ  allié (au choix de Porte-Poisie)
4. Un PNJ  neutre (au choix de Porte-Poisie)
5. Allonger la distance de la cible

La cible d'un animal ou humanoïde hostile :

1. Porte-Poisie
- 2-3-4-5. Comme pour les  horlas

Tour des PNJ neutres

Les PNJ  neutres ne font rien, sauf mention contraire sur leur description.

Tour des PNJ alliés

La personne qui joue Porte-Lumière va s'occuper de jouer tous les PNJ  alliés, dans l'ordre de son choix. Chaque PNJ  allié dispose d'un déplacement gratuit et d'1  à dépenser dans la même liste d'actions de base que les PJ.

Les PNJ  alliés ne peuvent pas gagner de .

Si les PNJ  alliés ont des actions de personnage, ils peuvent la faire au lieu d'une action de base, voire sont obligés de la faire si mention « obligatoire ».

Un PNJ peut avoir une mention à exécuter durant le tour des PNJ, mais si cela n'est pas étiqueté « action de personnage », cela précède et s'ajoute à ses actions normales.

Fin du jeu

Quand la communauté est à 0  à la fin du mois, le jeu est fini et tout le monde a perdu.

Quand le dernier mois est fini avec au moins 1 , la communauté est sauvée et c'est la fin du jeu. Le jeu s'arrête là pour le mode solo et coopératif. Pour le mode compétitif, on passe à la phase de scoring.

Scoring

Chaque personne note mentalement son score de  actuel, qu'on appelle sa **banque**.

Regroupez les personnes par groupes de vote de max 4 personnes.

Nombre de personnes			3	4	5	6	7	8
Groupes de vote	Pas de vote	1	1	1	1 groupe de 2 + 1 groupe de 3	2 groupes de 3	1 groupe de 4 + 1 groupe de 3	2 groupes de 4

Au sein d'un groupe, mettez en commun vos cartes d'objectif secret face cachée, mélangez-les puis révélez-les.

Chaque membre du groupe vote à bulletin secret pour devenir quel était l'objectif secret de chaque autre PJ de son groupe. On révèle les bulletins puis chaque personne révèle quel était son objectif secret.

À chaque fois qu'une personne a deviné l'objectif secret d'un autre PJ de son groupe, elle remporte le montant de sa banque en  supplémentaires.

Si une partie du groupe de vote a deviné l'objectif secret d'une personne, elle emporte de nouveau le montant de sa banque en  supplémentaires. Si tout le groupe de vote a deviné son objectif secret, c'est que celui-ci était trop évident : elle n'emporte pas de  supplémentaires. Elle n'emporte pas non plus de  supplémentaires si personne au sein du groupe n'a deviné son objectif secret.

On peut donc potentiellement jusqu'à quintupler sa banque.

 En jeu à deux, le vote est un peu différent. Il faut d'abord rajouter deux autres objectifs tirés de la pioche aux objectifs des PJ et les mélanger ensemble avant de procéder au vote. Vous aurez donc à deviner l'objectif secret de votre adversaire parmi trois objectifs. Si vous devinez son objectif, vous remportez le montant de votre banque en  supplémentaire, mais votre adversaire aussi. Si vous ne devinez pas son objectif, votre adversaire remporte le montant de sa banque en  supplémentaires.

Jeu en campagne

Vous pouvez conserver votre personnage d'une séance sur l'autre. Conservez sa carte de personnage et ses cartes d' équipement, de  souvenir et de  relation.

Quelques situations particulières à retenir

- ♣ **La loi de l'effet** : quand on pioche une fiche et que son effet immédiat ne peut s'appliquer, on défausse et on repioche jusqu'à trouver une fiche applicable.
- ♣ Chaque  souvenir pioché rapporte 1 , qu'il soit pioché dans le cadre d'une action de base ou autrement.
Un  souvenir défaussé à cause de la loi de l'effet ne rapporte pas de .
- ♣ Il n'y a pas de valeurs négatives. On ne peut pas descendre en dessous de 0 , de 0 , de 0 , etc.
- ♣ En gagnant des  actuels, on peut dépasser temporairement son max.
- ♣ En revanche, en gagnant des , on ne peut pas dépasser son max.
- ♣ Quand un des personnages concernés par une  relation meurt, la relation est défaussée.
- ♣ Quand une carte est défaussée, son effet prend fin (hormis les cartes à  défausse immédiate, dont l'effet s'applique avant la défausse).
- ♣ Quand un personnage est enterré ou meurt sans phase d'enterrement nécessaire, il va dans une défausse spécifique, la Fosse (qui peut éventuellement être fouillée grâce à des sorts de nécromancie). Les personnages défaussés pour d'autres raisons que l'enterrement ou la mort ne vont pas dans la Fosse.
- ♣ Vos  équipements,  relations et  souvenirs sont toujours face visible.
- ♣ Vos  actions spéciales et votre  objectif secret sont toujours face cachée.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Noter les scores suivants :

 **Nombre d'actions spéciales max dans la main : 2**

 **Points de cœur max et actuel : X**

X vaut :

jeu solo : 4

2-7 personnes : 3

8 personnes : 2

 **Points de souffle max et actuel : Y**

Y vaut :

jeu solo : 4

jeu duo : 3

3-8 personnes : 2

Faire les pioches suivantes :

Piocher deux  **cartes de personnage**  humanoïdes

(défausser les éventuels  horlas et  animaux piochés jusqu'à avoir deux  humanoïdes)

[ Piocher 2  **cartes d'objectif secret**]

Sélectionner une  carte de personnage, défausser l'autre.

[ Sélectionner une  carte d'objectif secret], défausser l'autre.

Choisissez-vous un **emblème animal**. Posez un exemplaire de cet emblème sur votre plateau de personnage et l'autre exemplaire sur la zone de départ : il vous servira de pion.

Piocher une Sélectionner une  **carte équipement**.

Piocher une  **carte souvenir** (ignorer les souvenirs à  défausse immédiate, défausser jusqu'à obtenir un souvenir sans défausse immédiate).

Piocher une  **carte relation** (à pointer vers un autre PJ de son choix).

Piocher autant de  **cartes actions spéciales** que la capacité de sa main.